LES ZOMBIES SPÉCIAUX

Ils sont au nombre de 6 et sont identifiables par la présence du symbole en bas à droite de la carte. **On en intègre que 3 à la pile des cartes zombies** à chaque partie, ce qui assure des parties toujours différentes. Ce sont des cartes zombies et elles comptent comme un zombie normal pour toutes les conditions s'y rapportant.

Les zombies spéciaux affichent généralement des icônes blessures représentant des cibles entières. Il faut deux demi-cibles pour infliger ce type de blessure.



Le vendeur de hot-dogs

Posez 4 jetons hot-dogs sur le vendeur de hot-dogs lorsqu'il arrive en jeu.

Le joueur actif récupère autant de jeton hot-dog qu'il attribue de face action au vendeur de hot-dogs.

Il est défaussé quand il n'a plus de hot-dog.

1 jeton hot-dog peut être joué à tout moment, comme un équipement. Il permet de **neutraliser 1 Zombie sur 1 joueur pendant 1 tour.** Considérez que ce zombie n'est pas là pendant ce tour.



L'arbitre

Posez le jeton sifflet sur l'arbitre lorsqu'il arrive en jeu.

Empêche tous les joueurs d'utiliser leurs jetons équipement tant qu'il reste en jeu.

Le joueur qui élimine l'arbitre récupère son sifflet.

Le sifflet peut être joué à tout moment, comme un équipement. **Il renvoie un zombie en jeu sur la pile des cartes zombies**, puis est défaussé.

Le sifflet n'affecte pas les zombies spéciaux.



Le shérif

Posez le jeton arme sur le shérif lorsqu'il arrive en jeu.

Annule les pouvoirs de tous les joueurs tant qu'il reste en jeu.

Le joueur qui élimine le Shérif récupère son arme.

L'arme peut être jouée à tout moment, comme un équipement. Lancez les 6 dés : chaque demi-cible et face action occasionnent une blessure de votre choix à n'importe quels zombies en jeu.



Le chirurgien

Au début de chaque tour, et tant qu'il reste en jeu, redonne la vie au dernier zombie tué par le joueur actif.

Le zombie réapparait directement sur le joueur actif, sans aucune blessure. Les zombies spéciaux réapparaissent sans leur éventuel équipement.



L'écureuil

Fonce immédiatement sur le joueur actif qui perd un lancer de dés.

À la fin du tour, l'écureuil fonce sur le joueur suivant, sauf s'il vient de subir une blessure, auquel cas c'est le joueur actif qui choisit le personnage sur lequel l'écureuil va sauter.



La mascotte de l'université

Si la mascotte n'a pas sur elle de cheerleader au début du tour d'un joueur, elle capture la dernière cheerleader libérée par le joueur actif (posez la cheerleader sur la mascotte)

Le premier joueur qui lui attribue deux faces action ou tue la mascotte récupère la cheerleader.

La cheerleader sur la mascotte est à libérer, au même titre que celles dans le bus.

LES ÉQUIPEMENTS



ZOMBIE BUS



Cause une blessure au choix au cerveau, à la tête, au bras ou au pied.



Lancez le ballon !
Tous les zombies basketteurs présents courent après. Leurs cartes sont retirées du jeu et il n'y a pas d'équipement à récupérer.



Offre un résultat action.



Lancez le ballon !
Tous les zombies footballeurs présents courent après. Leurs cartes sont retirées du jeu et il n'y a pas d'équipement à récupérer.



À jouer sur un autre joueur :
s'il veut fuir lors de ce tour, il devra totaliser une face action de plus que le nombre indiqué par le marqueur fuite.



Permet de regarder les 3 prochaines cartes zombies.



Doit être joué au début d'un tour :
le joueur actif ne tire pas de carte zombie.



Acceptez d'enfiler ce t-shirt pour obliger le zombie de votre choix à vous foncer dessus.
Ne fonctionne pas sur les zombies spéciaux.



Vous avez une relance de dés supplémentaire.



Déroute un Zombie qui fonçait sur vous sur un autre héros qui n'a pas déjà 2 zombies sur lui.



Antidote : jetez les 6 dés. Si vous obtenez au-moins une face action, le joueur zombifié ciblé reprend sa forme humaine et réintègre la partie ! Il récupère sa carte, face héros, ainsi que ses équipements et cheerleaders libérées !



Statuette du prix d'interprétation dans un rôle de zombie : élimine un zombie présent sur un joueur.
Il part prononcer son discours de remerciements, la carte est défaussée, il n'y a pas d'équipement à récupérer.